

## PENGEMBANGAN MEDIA *SEX KIDS EDUCATION* (SKIDU) BERBASIS BOARD GAME UNTUK ANAK USIA DINI

Dewi Rahayu<sup>1</sup>, Indryani<sup>2</sup>, Bunga Ayu Wulandari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Jambi  
e-mail: dewirahayuu98@gmail.com, indryani@unja.ac.id, bungaayu.wulandari@unja.ac.id

### ABSTRAK

Kekerasan seksual pada anak usia dini beberapa tahun belakangan ini semakin marak terjadi sehingga membuat miris bagi orang tua, pendidik, maupun praktisi pendidikan, karena hal tersebut pasti akan berdampak bagi masa depan anak. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk pembelajaran berupa media *Sex Kids Education* (SKIDU) berbasis *Board Game* untuk pengetahuan pendidikan seks pada anak usia dini. Subjek dalam penelitian ini adalah anak berusia 4-6 Tahun di TK-IT Al Azka Kota Jambi. Metode penelitian yang digunakan merupakan *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). Validasi kelayakan *Board Game* SKIDU dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, serta diimplementasikan kepada 16 peserta didik kelas B1 di TK IT Al-Azka Jambi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji kelayakan *Board Game* SKIDU untuk Anak Usia Dini diperoleh hasil validasi ahli materi 98,00% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi ahli media diperoleh nilai 89,00% dengan kategori sangat layak. Kemudian tanggapan orang tua terhadap produk *Board Game* SKIDU untuk Anak Usia Dini diperoleh nilai 98,00% dengan kategori sangat layak, tanggapan pendidik diperoleh nilai 100% dengan kategori sangat positif. Kemudian berdasarkan uji coba satu-satu diperoleh nilai 89,75% kategori sangat tinggi, uji coba kelompok kecil diperoleh nilai 85,50% kategori sangat tinggi, dan uji coba lapangan diperoleh nilai 91,25% dengan kategori sangat tinggi. Sehingga media *Sex Kids Education* (SKIDU) berbasis *Board Game* layak digunakan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** SKIDU, *Board Game*, AUD, ADDIE.

### ABSTRACT

*Sexual violence in early childhood has become increasingly common in recent years, making it sad for parents, educators and education practitioners, because this will definitely have negative impact on the child's future. The purpose of this study was to develop increasing Board Game-based Sex Kids Education (SKIDU) media for knowledge of sex education in early childhood. The subjects in this study were children aged 4-6 years at TK-IT Al Azka, Jambi City. The research method used is Research and Development (R&D). This development research procedure refers to the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Validation of the feasibility of the SKIDU Board Game was carried out by material experts and media experts, and implemented to 16 B1 class students at TK IT Al-Azka Jambi. The results showed that the feasibility test of the SKIDU Board Game for Early Childhood obtained the results of validation by material experts at 98.00% with the very feasible category and the results of the validation by media experts obtained a value of 89.00% with the very feasible category. Then the parents' responses to the SKIDU Board Game product for Early Childhood obtained a value of 98.00% in the very feasible category, the educator's response obtained a value of 100% with a very positive category. Then based on one-to-one trials a value of 89.75% was obtained in the very high category, small group trials obtained a value of 85.50% in the very high category, and field trials obtained a value of 91.25% with a very high category. So that the Board Game-based Sex Kids Education (SKIDU) media is suitable for use by students as a instructional media.*

**Keywords:** SKIDU, *Board Game*, AUD, ADDIE.

### PENDAHULUAN

World Health Organisation (WHO) mendefinisikan kekerasan atau pelecehan seksual anak adalah keterlibatan seseorang anak dalam aktivitas seksual yang tidak sepenuhnya dipahami, tidak ada penjelasan kepada

nya yang melanggar norma dan aturan masyarakat. Menurut (Fajar et al., 2019) Pelecehan seksual terhadap anak merupakan salah satu ancaman bagi bangsa yang dapat merusak anak-anak, baik secara fisik, pola pikir, mental maupun kejiwaan mereka. Pelecehan seksual

anak merupakan aktivitas antara seorang anak dan orang dewasa atau anak lain yang bertujuan untuk memuaskan kebutuhan orang lain. Kekerasan atau pelecehan seksual pada anak adalah salah satu dari sekian masalah kesehatan reproduksi yang sedang dihadapi Indonesia (Rimawati & Nugraheni, 2020)

Komisi Perlindungan Indonesia (KPAI) merilis dalam jurnalnya bahwa diawal tahun 2018, sudah terdapat 117 kasus kekerasan seksual pada anak, sedangkan disepanjang tahun 2017 terdapat terdapat 393 kasus. Dan saat ini kekerasan seksual pada anak terus mengalami peningkatan. Menurut data Kementerian Perlindungan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPA) pada tahun 2019 setidaknya ada 1.500 laporan kasus kekerasan dan pelecehan seksual anak Indonesia (Azzahra, 2020). Dampak yang dapat terjadi dari kekerasan seksual yaitu kerusakan fisik, psikologis dan kematian (Lestari & Herliana, 2020)

Menurut Kepala UPTD Perlindungan Perempuan dan Anak Kota Jambi, Rosa Rosiliwati angka kekerasan seksual terhadap di bawah umur meningkat pada tahun 2021 dibandingkan dengan 2020 lalu. Kekerasan terhadap korban di bawah umur khususnya yang terjadi di Kota Jambi sangat meningkat selama pandemi COVID-19. Ada sebanyak 59 kasus yang di antaranya ada 28 yang menjadi korban kekerasan seksual dan selebihnya adalah kasus kekerasan fisik dan psikis. Kasus kekerasan seksual yang terungkap hanya sebagian kecil jumlahnya dan yang terjadi sebenarnya lebih banyak dari yang tercatat. Sementara adanya peningkatan data diketahui setelah banyaknya melapor ke PPA. Banyak kasus di bawah umur tapi hanya terlihat sedikit karena masyarakat Kota Jambi belum tahu untuk melapor (Sihite & Nasution, 2021)

Pendidikan seksual merupakan suatu keterampilan dan pengetahuan yang perlu diberikan sedini mungkin kepada anak mengenai perilaku seksual untuk menghadapi hal-hal yang akan terjadi di masa depan seiring bertambahnya usia serta membentuk karakter dan pola perilaku agar mampu terhindar dari

perilaku-perilaku yang beresiko terhadap pelecehan seksual maupun perilaku seksual menyimpang. Sigmund Freud (Desmita, 2015) menyatakan bahwa terdapat 5 fase atau tahapan perkembangan seks diantaranya fase oral, fase anal, fase phallic, fase laten dan fase genital. Tahapan perkembangan seks ini saling berkaitan dan tidak berdiri sendiri. Perkembangan manusia selalu terhubung antara perkembangan aspek biologis, sosial dan emosional. Aspek-aspek ini mendukung terbentuknya kematangan seksual.

Pendidikan seksual sangat penting bagi anak karena hal tersebut merupakan proses pengajaran dan pembelajaran yang difokuskan pada pengajaran dan pembelajaran berbasis kurikulum tentang aspek kognitif, emosional, fisik dan sosial seksualitas. Tujuan pendidikan seksual untuk membekali dan menyadarkan anak pentingnya menjaga kesehatan, kesejahteraan dan martabat mereka dengan cara penanaman perlindungan diri dalam mengembangkan hubungan sosial dan seksual yang baik.

Oleh sebab itu sangat penting memberikan pemahaman mengenai seks pada anak yaitu dengan memberikan pendidikan seks pada anak usia dini. Pemahaman pendidikan seks diharapkan agar anak dapat memperoleh informasi yang tepat mengenai seks. Pendidikan seks merupakan pemberian suatu informasi kepada anak dan melakukan pembentukan keyakinan tentang seks, seperti identitas seksual, anatomi seksual, kesehatan reproduksi, hubungan emosional (Adhani & Ayu, 2018). Pendidikan seks bagi anak usia dini merupakan salah satu bagian terpenting pendidikan yang seharusnya disampaikan kepada anak-anak sedini mungkin. Hal ini dikarenakan agar tidak terjadi perilaku-perilaku atau perlakuan menyimpang baik yang berasal dari anak sendiri maupun orang lain (Zubaedah, 2016)

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan di TK-IT Al-Azka Jambi. Berdasarkan Data Pokok Pendidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini di TK tersebut terdiri dari 34 orang

anak, yang terdiri dari 13 orang anak Laki-laki dan 21 orang anak Perempuan serta dibagi menjadi 3 kelas yaitu B1 (Umar Bin Khattab), B2 (Utsman Bin Affan) dan B3 (Abu Bakar Ash-Shiddiq). Pengetahuan pendidikan seks pada anak dan pemberian pengajaran melalui materi pendidikan seks pun hanya sebatas *announcement* (pemberitahuan) dalam perbedaan antara *Toilet* Laki-laki dan Perempuan. Untuk pengenalan pendidikan seks di kelas hanya melalui media boneka. Disamping itu orangtua dan guru kebingungan untuk mengajar pendidikan seks ke anak karena dirasa tabu serta minimnya pengetahuan dan media tentang pendidikan seks dalam mengajarkan kepada anak.

Adapun aspek lain yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah terdapat aspek kebaharuan, kebutuhan, dan kemanfaatan. Di era digital yang serba teknologi canggih seperti saat ini, anak dengan cepat dan bebas dapat mengakses media diberbagai aplikasi tanpa bimbingan orang tua ataupun pendidik yang tanpa kita sadari dan ketahui mayoritas aplikasi terdapat iklan-iklan yang belum cukup umur yang dapat anak lihat setiap membuka aplikasi. Oleh karena itu belum terdapat pengetahuan dan pembelajaran di TK-IT Al-Azka yang memadai dalam edukasi dini terhadap pentingnya pendidikan seks untuk anak.

Pengembangan media pembelajaran ini akan sangat dibutuhkan bagi setiap orangtua, pendidik maupun ahli kependidikan dalam memberikan parenting kepada anak mengingat zaman akan selalu berkembang bahkan di TK Islam Terpadu Al-Azka Jambi sangat membutuhkan pengembangan media pembelajaran mengenai pentingnya pendidikan seks pada anak di era digital karena di TK tersebut dalam pengetahuan dan pengajaran kepada anak masih dirasa belum cukup untuk memfasilitasi anak-anak.

Oleh sebab itu peneliti akan mengembangkan sebuah permainan berbasis *Board Game* SKIDU (*Sex Kids Education*) yang dirancang mengenai materi pembelajaran pendidikan seks

meliputi identifikasi anggota tubuh, menutup aurat, pengenalan gender, keterampilan melindungi diri dari kejahatan seksual, identifikasi situasi-situasi yang mengarah pada tendensi eksploitasi seksual dan *toilet training* pada anak. Board game yang dirancang dan dikembangkan ini merupakan permainan yang menggunakan beberapa benda yang diposisikan dan saling bertukar berlandaskan aturan bermain, pada sebuah bidang atau papan yang telah diberi tanda tertentu (Tangidy & Setiawan, 2016). Board Game dalam pembelajaran mampu untuk meningkatkan ketertarikan anak dan mengurangi rasa bosan (Dliyaulhaq, 2021).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media *Sex Kids Education* (SKIDU) Berbasis *Board Game* untuk Anak Usia Dini"

## METODE

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono, 2017) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan yang mengacu pada model ADDIE dari (Branch, 2009) terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Validasi kelayakan Media *Sex Kids Education* (SKIDU) berbasis *board game* untuk anak usia dini dilakukan oleh ahli materi dan media, dan diimplementasikan kepada 16 orang peserta didik di TK IT Al-Azka Jambi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data non tes (observasi, wawancara, dokumentasi, angket) dan teknik pengumpulan data tes (lembar validasi dan angket).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif

dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menyajikan data data hasil angket yang diperoleh dari validator ahli materi dan ahli media, serta tanggapan pendidik dan orang tua. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa angka-angka yang diperoleh dari skor angket yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, pendidik dan orang tua dalam menggunakan media *Sex Kids Education* (SKIDU) berbasis *Board Game* untuk anak usia dini. Untuk mendapatkan data yang akurat, maka digunakan skala *likert* dengan 5 (lima) variasi jawaban. Skala *likert* dipilih karena dapat mengukur sikap, reaksi dan pendapat seseorang terhadap sesuatu.

**Tabel 1.** Kriteria Penskoran Validasi Ahli Menggunakan Skala *Likert*

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Kurang Setuju	2
Sangat Kurang Setuju	1

(Sumber: Sugiyono, 2017)

Data yang diperoleh akan dihitung dengan rumus:

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{\sum x}{\sum s} \times 100\%$$

**Keterangan:**

$\sum x$  = Skor yang diperoleh

$\sum s$  = Skor maksimum

**Tabel 2.** Interpretasi Nilai

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81 – 100 %	Sangat Layak	Tidak Perlu Direvisi
61 – 81 %	Layak	Direvisi Seperlunya
41 – 60 %	Cukup Layak	Cukup Banyak Direvisi
21 – 40 %	Kurang Layak	Banyak Direvisi
< 21 %	Sangat Kurang Layak	Direvisi Total

(Sumber: Ernawati & Sukardiyono, 2017)

**Tabel 3.** Kriteria Penskoran Respon Orang Tua dan Pendidik Menggunakan Skala *Likert*

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

(Sumber: Sugiyono, 2017)

Data yang diperoleh akan dihitung dengan rumus:

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{\sum x}{\sum s} \times 100\%$$

**Keterangan:**

$\sum x$  = Skor yang diperoleh

$\sum s$  = Skor maksimum

**Tabel 4.** Interpretasi Nilai

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81 – 100 %	Sangat Positif	Tidak Perlu Direvisi
61 – 81 %	Positif	Direvisi Seperlunya
41 – 60 %	Cukup	Cukup Banyak Direvisi
21 – 40 %	Negatif	Banyak Direvisi
< 21 %	Sangat Negatif	Direvisi Total

(Sumber: Ernawati & Sukardiyono, 2017)

**Tabel 5.** Kriteria Penskoran Alat Ukur Pengetahuan Pendidikan Seks Anak Menggunakan Skala *Likert*

Kualifikasi	Skor
Berkembang Sangat Baik	4
Berkembang Sesuai Harapan	3
Mulai Berkembang	2
Belum Berkembang	1

(Sumber: Oktavianingsih & Fazriatin, 2019)

Data yang diperoleh akan dihitung dengan

rumus: 
$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{\sum x}{\sum s} \times 100\%$$

**Keterangan:**

$\sum x$  = Skor yang diperoleh

$\sum s$  = Skor maksimum

**Tabel 6.** Interpretasi Nilai

No	Skor	Keterangan
1	76 – 100	Sangat Tinggi
2	51 – 75	Tinggi
3	26 – 50	Sedang
4	< 25	Rendah

(Sumber: Oktavianingsih dan Fazriatin, 2019)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Tahap Analysis**

Tahap pertama pada penelitian ini adalah *Analysis* (Analisis). Pada tahap ini yang dilakukan pada penelitian media SKIDU (*Sex Kids Education*) ini adalah analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut:

**1. Analisis Kebutuhan**

Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara di TK IT Al-Azka Jambi dengan tujuan untuk melihat hal apa yang menyebabkan sebuah kesenjangan terjadi. Dari hasil observasi maka diperoleh beberapa kesenjangan yang terjadi di TK IT Al-Azka Jambi yaitu tentang kurangnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam penyediaan media belajar yang menyebabkan rendahnya pengetahuan

pendidikan seks pada anak. Sehingga sangat dibutuhkan media pembelajaran tambahan untuk mendukung proses pembelajaran dan menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Kemudian dari hasil wawancara diperoleh beberapa kendala yang dihadapi dalam proses kegiatan pembelajaran seperti kurangnya ketersediaan media pembelajaran pendidikan seks pada anak dan pemberian pengajaran melalui materi pendidikan seks pun hanya sebatas *announcement* (pemberitahuan) dalam perbedaan antara *Toilet* Laki-laki dan Perempuan. Untuk pengenalan pendidikan seks di kelas hanya melalui media boneka. Disamping itu orangtua dan guru kebingungan untuk mengajar pendidikan seks ke anak karena dirasa tabu serta minimnya pengetahuan dan media tentang pendidikan seks dalam mengajarkan kepada anak sehingga anak pun masih kesulitan dan sangat membutuhkan pembelajaran mengenai pendidikan seks dengan baik.

Dari hasil analisis kebutuhan berdasarkan apa yang ditemukan dilapangan, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk lebih baik dalam pendidikan seks. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media SKIDU (*Sex Kids Education*) Berbasis *Board Game* untuk Anak Usia Dini.

## 2. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan observasi dimana kurikulum yang diterapkan di TK IT Al-Azka Jambi menggunakan kurikulum 2013 yang bertujuan untuk mendorong perkembangan peserta didik secara optimal melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan sehingga anak mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang mendukung keberhasilan di sekolah dan pendidikan pada tahap selanjutnya.

Dalam kurikulum PAUD 2013 kompetensi inti (KI) yang ke 4. Pada kompetensi dasar (KD) 3.3, 3.4, dan 4.4 terdapat indikator yang berkaitan dengan materi pendidikan seks untuk anak usia 4-

6 tahun yang meliputi melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat seperti toilet training, mengenali bagian tubuh yang harus dilindungi dan cara melindungi dari kekerasan seksual serta menggunakan toilet tanpa bantuan.

Selain itu, TK IT Al-Azka Jambi juga menggunakan model pembelajaran sentra dimana dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam lingkaran (*Circle Times*) dan sentra bermain. Lingkaran yang dimaksud adalah saat guru duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan sebelum dan sesudah bermain. Adapun macam-macam sentra pembelajaran di TK IT Al-Azka Jambi yaitu Sentra Balok, Sentra Bermain Peran, Sentra IMTAQ, Sentra Seni, Sentra Persiapan, Sentra Bahan Alam, dan Sentra Memasak.

Dari hasil analisis kurikulum yang digunakan oleh sekolah, maka media SKIDU (*Sex Kids Education*) yang peneliti kembangkan akan sangat relevan digunakan untuk mendukung terlaksananya kurikulum PAUD 2013 khususnya pada pendidikan seks untuk anak usia dini dengan menerapkan bermain sambil belajar.

## 3. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang menjadi dasar peneliti untuk merancang media yang akan dikembangkan. Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan pendidikan seks pada anak usia dini.

Peserta didik di TK IT Al-Azka Jambi pada umumnya berusia 4-5 Tahun. Menurut Piaget (Sofyan, 2015) pada usia tersebut perkembangan intelektual anak berada pada tahap pra-operasional. Pada tahap ini anak mulai berkembang menggunakan objek simbol-simbol, pemikiran egosentris dan terpusat. Disamping itu anak dapat bergerak bebas dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Pada dasarnya karakteristik peserta didik berbeda-beda begitu juga peserta didik di TK IT Al-Azka Jambi dikelas B1. Dari tahap analisis karakteristik peserta

didik diperoleh bahwa anak kelas B1 masih banyak yang tidak mengetahui anggota tubuh seperti penamaan alat kelamin dan area-area sensitif tubuhnya, masih kesulitan dalam pemahaman melindungi diri dari kejahatan seksual, mengidentifikasi situasi yang mengarah pada kejahatan seksual dan masih kebingungan dalam toilet training mengenai cara membersihkan alat kelamin saat BAB (Buang Air Besar) dan BAK (Buang Air Kecil). Peserta didik pada umumnya senang dalam bermain dan belajar dengan teman sebaya apabila dibagikan dalam kelompok dan membentuk lingkaran.

**Tahap Design**

Perancangan Media Sex Kids Education (SKIDU) berbasis Board Game menghasilkan sasaran penggunaan produk, komponen-komponen produk, aplikasi dan bahan yang digunakan, jadwal pengembangan, flowchart dan storyboard sehingga menghasilkan rancangan konsep produk yang spesifik dan sesuai dengan metode pengujian yang baik. Media Sex Kids Education (SKIDU) Berbasis Board Game ini akan didesain menggunakan aplikasi Canva Pro dan nantinya akan dicetak langsung menggunakan papan bergambar berbahan kayu dan dicetak menggunakan bahan vinyl di laminating beserta kartu-kartu permainan dicetak menggunakan bahan art cartoon di laminating.

**Tahap Development**

Berikut media yang telah dikembangkan berupa Media Sex Kids Education (SKIDU) Berbasis Board Game untuk Anak Usia Dini.

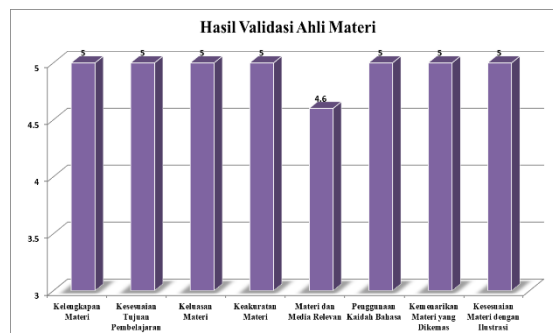


**Gambar 1.** Tampilan Depan Board Game SKIDU



**Gambar 2.** Tampilan Belakang Board Game SKIDU

Materi pendidikan seks anak yang telah dikembangkan, selanjutnya di validasi oleh ahli materi. Dalam hal ini yang bertindak sebagai ahli materi adalah Ibu Dr. Indryani, S.Pd., M.Pd.I selaku dosen Magister Teknologi Pendidikan Universitas Jambi yang memiliki keahlian dalam bidang keilmuan Pendidikan Anak Usia Dini, Keguruan dan Teknologi Pendidikan. Ada 3 aspek yang dinilai oleh ahli materi yaitu 1). Aspek Materi (kelengkapan materi, kesesuaian tujuan pembelajaran, keluasan materi, keakuratan materi, materi dan media relevan) 2). Aspek Penggunaan Bahasa (penggunaan kaidah bahasa) 3). Aspek Penyajian (kemenarikan materi yang dikemas dan kesesuaian materi dengan ilustrasi).

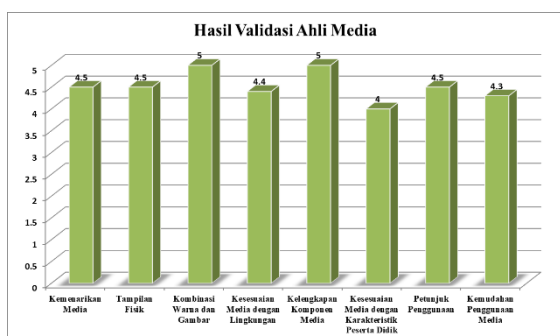


**Gambar 3.** Hasil Validasi Ahli Materi

Media Sex Kids Education (SKIDU) Berbasis Board Game dinyatakan layak secara konseptual dan prosedural oleh validator ahli materi dengan skor total 98, rata-rata 4,9 dengan presentasi nilai 98,00% pada kriteria sangat layak.

Kemudian Media Board Game SKIDU (Sex Kids Education) yang telah

dikembangkan, selanjutnya di validasi oleh ahli media. Dalam hal ini yang bertindak sebagai ahli media adalah Bapak Dr. Sofyan, M.Pd selaku dosen Magister Teknologi Pendidikan yang memiliki keahlian dalam desain pembelajaran sekaligus yang mengampu mata kuliah pengembangan sumber belajar dan media belajar. Ada 3 aspek yang dinilai oleh ahli media yaitu 1). Aspek Desain Media (kemenarikan media, tampilan fisik, kombinasi warna dan gambar pada media) 2). Aspek Pembelajaran (kesesuaian media dengan lingkungan dan kelengkapan komponen media) 3). Aspek Penggunaan Media (kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik, petunjuk penggunaan media dan kemudahan penggunaan media)



Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Media

Media Sex Kids Education (SKIDU) Berbasis Board Game dinyatakan layak oleh validator ahli media dengan skor total 89, rata-rata 4,45 dengan presentasi nilai 89,00% pada kriteria sangat layak.

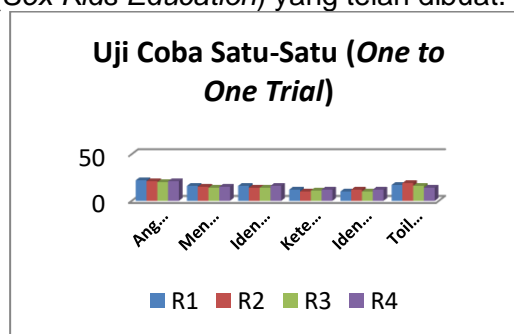
### Tahap Implementation

Langkah keempat dalam model pengembangan ADDIE. Produk akhir yang telah divalidasi oleh ahli di uji cobakan kepada peserta didik. Pada saat uji coba, peserta didik diberikan penjelasan mengenai kegiatan bermain dan belajar yang akan dilakukan. Peneliti dan tim pendamping memperkenalkan diri dan menjelaskan tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan. Tim pendamping mengisi angket sesuai dengan respon yang diberikan oleh peserta didik. Peneliti memberikan angket penilaian kepada

Pendidik dan Orang Tua sebagai respon dari Pengembangan Media *Board Game SKIDU (Sex Kids Education)*. Penjelasan selanjutnya pada tahap pengembangan mencakup beberapa aspek, yaitu sebagai berikut:

### 1. Uji Coba Satu-satu (*One to One Trial*)

Uji coba produk dilakukan pada 4 (empat) orang peserta didik yang bersekolah di TK IT Al-Azka Jambi. Peserta didik diminta untuk bermain dan belajar mengenai *Board Game SKIDU (Sex Kids Education)* di bersamai dengan Tim Pendamping. Setelah itu, peneliti meminta pendamping untuk memberikan angket sesuai dengan respon peserta didik. Angket uji coba pada kelompok kecil ini memuat 6 indikator yaitu anggota tubuh, menutup aurat, pengenalan gender, keterampilan melindungi diri dari kejahatan seksual, identifikasi situasi-situasi yang mengarah pada tendensi eksploitasi seksual dan *toilet training* pada anak. Keseluruhan angket ini terdiri dari 25 pernyataan mengenai *Board Game SKIDU (Sex Kids Education)* yang telah dibuat.

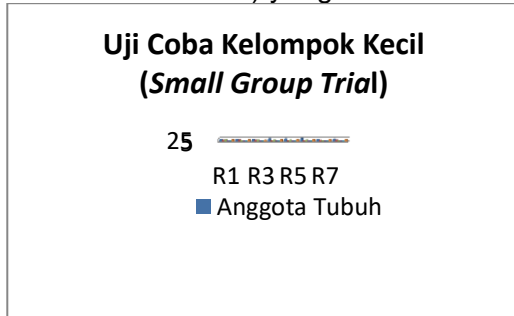


Gambar 5. Grafik Hasil Uji Coba Satu-Satu (*One to One Trial*)

### 2. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Trial*)

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 8 (delapan) orang peserta didik yang bersekolah di TK IT Al-Azka Jambi. Pemilihan peserta didik ini dilakukan secara random dari kelas B1 TK IT Al-Azka Jambi. Peserta didik diminta untuk bermain dan belajar mengenai *Board Game SKIDU (Sex Kids Education)* di bersamai dengan Tim Pendamping. Setelah itu, peneliti meminta pendamping untuk memberikan angket sesuai dengan respon peserta didik. Angket uji coba pada kelompok kecil ini memuat 6 indikator yaitu anggota tubuh,

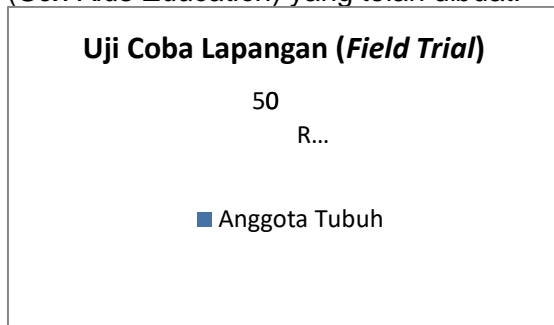
menutup aurat, pengenalan gender, keterampilan melindungi diri dari kejahatan seksual, identifikasi situasi-situasi yang mengarah pada tendensi eksploitasi seksual dan *toilet training* pada anak. Keseluruhan angket ini terdiri dari 25 pernyataan mengenai *Board Game* SKIDU (*Sex Kids Education*) yang telah dibuat.



Gambar 6. Grafik Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Trial*)

### 3. Uji Coba Lapangan (*Field Trial*)

Uji coba lapangan dilakukan pada 16 (enam belas) orang peserta didik yang bersekolah di TK IT Al-Azka Jambi. Pemilihan peserta didik ini dilakukan secara random dari kelas B1 TK IT Al-Azka Jambi. Peserta didik diminta untuk bermain dan belajar mengenai *Board Game* SKIDU (*Sex Kids Education*) di bersamai dengan Tim Pendamping. Setelah itu, peneliti meminta pendamping untuk memberikan angket sesuai dengan respon peserta didik. Angket uji coba pada kelompok kecil ini memuat 6 indikator yaitu anggota tubuh, menutup aurat, pengenalan gender, keterampilan melindungi diri dari kejahatan seksual, identifikasi situasi-situasi yang mengarah pada tendensi eksploitasi seksual dan *toilet training* pada anak. Keseluruhan angket ini terdiri dari 25 pernyataan mengenai *Board Game* SKIDU (*Sex Kids Education*) yang telah dibuat.

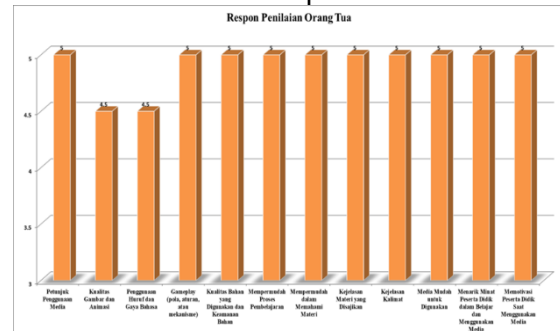


Gambar 7. Grafik Hasil Uji Coba Lapangan (*Field Trial*)

### 4. Tanggapan Orang Tua

Tanggapan orang tua ini adalah untuk mengukur respon orang tua terhadap *Media Sex Kids Education* (SKIDU) Berbasis *Board Game* untuk Anak Usia Dini.

Dalam hal ini peneliti memiminta kesediaan kepada orang tua peserta didik yaitu Ibu Devilia Susanti, SE., M.Ak. Ada 4 aspek yang dinilai oleh orang tua yaitu 1). Aspek Tampilan Media 2). Manfaat Media 3). Aspek Materi 4). Aspek Antusias Peserta Didik Terhadap Media.

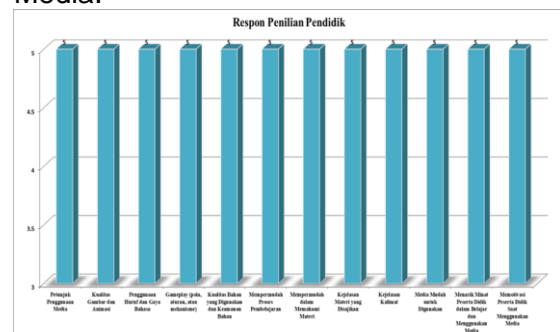


Gambar 8. Grafik Hasil Respon Penilaian Orang Tua

### 5. Tanggapan Pendidik

Tanggapan pendidik ini adalah untuk mengukur penilaian pendidik terhadap *Media Sex Kids Education* (SKIDU) Berbasis *Board Game* untuk Anak Usia Dini.

Dalam hal ini peneliti memiminta kesediaan kepada pendidik di TK IT Al-Azka Jambi yaitu Ibu Dwika Aprisanti, S.Pd. Ada 4 aspek yang dinilai oleh pendidik yaitu 1). Aspek Tampilan Media 2). Manfaat Media 3). Aspek Materi 4). Aspek Antusias Peserta Didik Terhadap Media.



Gambar 9. Grafik Hasil Respon Penilaian Pendidik



### Tahap *Evaluation*

Secara tidak langsung evaluasi telah dilakukan pada setiap fase atau tahapan yang dilakukan. Artinya dari tahap analisis hingga implementasi selalu dilakukan evaluasi sebelum memasuki pada tahap selanjutnya. Sehingga hasil evaluasi dari tahapan sebelumnya akan menjadi input bagi tahapan berikutnya. Berikut beberapa catatan selama proses pengembangan media *Board Game SKIDU (Sex Kids Education)* :

Tabel 7. Catatan Evaluasi

No	Subjek	Catatan
1	Ahli Media	Beberapa bagian papan diperhaluskan sehingga tidak membahayakan anak. Berikan penanda (tanda panah) penunjuk arah untuk <i>games</i> yang akan dilakukan anak.
2	Pendidik	Pengembangan media <i>Sex</i> dengan menggunakan <i>board game</i> sangat membantu anak mengenal <i>sex</i> sejak dini. Sarannya akan lebih bagus lagi memakai alat peraga nyata seperti boneka anak laki-laki dan boneka anak perempuan agar anak lebih paham akan anggota tubuh yang boleh disentuh maupun tidak boleh disentuh.
3	Orang Tua	Papan permainan sudah sangat jelas dan edukatif sehingga bisa menarik minat anak-anak untuk menggunakannya. Informasi yang disampaikan juga sudah cukup jelas dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Mungkin kalau bisa papan permainannya bisa di komersilkan sehingga bisa digunakan orang tua dirumah.

### PEMBAHASAN

Pengembangan Media *Sex Kids Education (SKIDU)* berbasis *board game* untuk anak usia dini ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dari (Branch, 2009) yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and*

*Envaluation*. Tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa *Board Game SKIDU (Sex Kids Education)* untuk Anak Usia Dini yang layak dan bermanfaat. Penelitian pengembangan ini berorientasi pada proses dan penyempurnaan produk dengan diberlakukannya uji validitas dari ahli materi dan media dan uji coba yang diterapkan pada uji coba satu-satu (*One to One Trial*), uji coba kelompok kecil (*Small Group Trial*) dan uji coba lapangan (*Field Trial*). Istilah pengembangan dalam penelitian adalah proses perubahan model atau produk menuju lebih baik lagi (Rusdi, 2018)

Pada tahap pertama yaitu *Analysis* dimana tahapan berfokus pada analisis kebutuhan, kurikulum dan karakteristik peserta didik. Tahapan ini merupakan dasar dari pengembangan media *Sex Kids Education (SKIDU)* berbasis *board game*. Peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap Pendidik di TK IT Al-Azka Jambi untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab adanya kesenjangan, menilai kualitas instruksional dan menentukan tujuan pembelajaran.

Pada tahap kedua yaitu *Design* dimana tahapan ini peneliti merancang Media *Sex Kids Education (SKIDU)* berbasis *Board Game* menghasilkan sasaran penggunaan produk, komponen-komponen produk, aplikasi dan bahan yang digunakan, jadwal pengembangan, *flowchart* dan *storyboard* sehingga menghasilkan rancangan konsep produk yang spesifik dan sesuai dengan metode pengujian yang baik.

Pada tahap ketiga yaitu *Development* dimana tahap ini peneliti melakukan Pengembangan Media *Sex Kids Education (SKIDU)* berbasis *Board Game* menghasilkan produk berupa *board game SKIDU (Sex Kids Education)* untuk anak usia dini serta instrumen pengumpulan data yang meliputi instrumen validasi produk ahli materi dan media, alat ukur pengetahuan pendidikan seks anak, penilaian orang tua dan pendidik.

Berdasarkan validasi ahli materi dari 3 aspek yang dinilai yaitu 1). Aspek Materi (kelengkapan materi, kesesuaian tujuan

pembelajaran, keluasan materi, keakuratan materi, materi dan media relevan) 2). Aspek Penggunaan Bahasa (penggunaan kaidah bahasa) 3). Aspek Penyajian (kemenarikan materi yang dikemas dan kesesuaian materi dengan ilustrasi). Pada aspek materi menunjukkan klasifikasi sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran pada *Board Game SKIDU (Sex Kids Education)* telah sesuai berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar, materi yang dipilih juga telah sesuai dengan gambar yang digunakan pada *Board Game*, materi yang digunakan dalam media pembelajaran *Board Game SKIDU* mudah dipahami dengan jelas serta materi dan media sangat relevan bagi anak usia dini dalam pencegahan kekerasan seksual yang dapat diterapkan sebagai perlindungan diri anak.

Selanjutnya pada aspek penggunaan kaidah bahasa didapatkan hasil bahwa bahasa yang digunakan dalam materi pendidikan seks mudah dipahami, sederhana dan langsung pada sasaran serta tidak mengandung makna ganda atau ambigu. Kemudian dari aspek penyajian didapatkan pula hasil bahwa materi yang digunakan dalam *board game SKIDU* menarik bagi anak untuk mempelajari pendidikan seks dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor total yaitu 98 dengan nilai rata-rata 4,9 pada presentase 98% sehingga materi yang digunakan pada *Board Game SKIDU (Sex Kids Education)* berada pada klasifikasi sangat layak.

Berdasarkan validasi ahli media dari 3 aspek yang dinilai yaitu 1). Aspek Desain Media (kemenarikan media, tampilan fisik, kombinasi warna dan gambar pada media) 2). Aspek Pembelajaran (kesesuaian media dengan lingkungan dan kelengkapan komponen media) 3). Aspek Penggunaan Media (kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik, petunjuk penggunaan media dan kemudahan penggunaan media) Pada aspek desain media didapatkan klasifikasi sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran pada *Board Game*

*SKIDU (Sex Kids Education)* telah sesuai berdasarkan tampilan yang menarik untuk peserta didik dalam bermain dan belajar, disertai tampilan fisik yang gambar dan teks pada cetakan media sangat jelas dan mudah dibaca, lalu tampilan kombinasi warna yang digunakan dalam *board game SKIDU* pun menggunakan warna yang cerah disukai anak-anak yang ditandai dengan antusias anak dalam bermain *board game SKIDU*.

Kemudian dari aspek pembelajaran didapatkan hasil bahwa media *Board Game SKIDU* sudah sesuai konsep pengetahuan pendidikan seks pada anak. Adapun bahan pembuatan media pembelajaran *Board Game SKIDU* kuat dan tahan lama, cetakan dan bentuk media *board game* pun rapi akan tetapi yang menjadi catatan oleh ahli media bahwa beberapa bagian papan diperhaluskan sehingga tidak membahayakan anak yang peneliti tambahkan sudut disetiap papan agar anak aman dalam bermain serta ditambahkan tanda panah sebagai penunjuk arah untuk *games* yang akan dilakukan oleh anak. Dari kelengkapan komponen media pembelajaran *Board Game SKIDU* disajikan dengan lengkap seperti papan permainan, pion, dadu, kartu permainan dan stiker bintang.

Selanjutnya berdasarkan kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik didapatkan hasil bahwa telah sesuai dengan karakteristik anak yang menarik untuk anak bermain dan belajar mengenai *board game SKIDU* dan kejelasan pesan yang disampaikan melalui media pembelajaran *board game SKIDU* sudah sesuai. Penyusunan kalimat di dalam kartu-kartu permainan telah sesuai Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Menurut ahli media bahwa, *board game SKIDU* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti sehingga memudahkan penggunaan media bagi pendidik dan orang tua dalam mendampingi anak saat bermain dan belajar mengenai pengetahuan seks pada *Board Game SKIDU*. Secara keseluruhan hasil validasi ahli media mendapatkan skor total yaitu 89 dengan nilai rata-rata 4,45 pada presentase 89% sehingga media *Sex*

*Kids Education* (SKIDU) berbasis *Board Game* untuk Anak Usia Dini berada pada klasifikasi sangat layak.

Pada tahap keempat *Implementation* pada tahap ini Media *Sex Kids Education* (SKIDU) Berbasis *Board Game* untuk Anak Usia Dini dinyatakan dinyatakan sangat layak secara Praktik setelah uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Tanggapan orang tua terhadap produk Media *Sex Kids Education* (SKIDU) Berbasis *Board Game* untuk Anak Usia Dini diperoleh nilai 98,00% dengan kategori sangat positif dan tanggapan pendidik diperoleh nilai 100% dengan kategori sangat positif. Kemudian berdasarkan uji coba satu satu-satu diperoleh nilai 89,75%, uji coba kelompok kecil diperoleh nilai 85,50%, dan uji coba lapangan diperoleh nilai 91,25% dengan kategori sangat tinggi digunakan oleh peserta didik secara tatap muka maupun mandiri. Sehingga media *Sex Kids Education* (SKIDU) berbasis *board game* layak digunakan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran.

Pada tahap kelima yaitu *Evaluation* dimana secara tidak langsung evaluasi telah dilakukan pada setiap fase atau tahapan yang dilakukan. Artinya dari tahap analisis hingga implementasi selalu dilakukan evaluasi sebelum memasuki pada tahap selanjutnya. Sehingga hasil evaluasi dari tahapan sebelumnya akan menjadi input bagi tahapan berikutnya. Terdapat beberapa catatan selama proses pengembangan media *Board Game* SKIDU (*Sex Kids Education*) yaitu dari ahli media bahwa terdapat beberapa bagian papan diperhaluskan sehingga tidak membahayakan anak. Berikan penanda (tanda panah) penunjuk arah untuk *games* yang akan di lakukan anak. Selanjutnya menurut pendidik bahwa pengembangan media *Sex* dengan menggunakan *board game* sangat membantu anak mengenal *sex* sejak dini. Kemudian catatan yang terakhir dari orang tua peserta didik yang menyatakan bahwa papan permainan sudah sangat jelas dan edukatif sehingga bisa menarik minat anak-anak untuk menggunakannya. Informasi yang disampaikan juga sudah cukup jelas dan

mudah dipahami oleh anak usia dini. Mungkin kalau bisa papan permainannya bisa di komersilkan sehingga bisa digunakan orang tua dirumah.

Dari hasil penelitian tersebut, media *Sex Kids Education* (SKIDU) berbasis *board game* untuk anak usia dini dapat membantu anak dalam pembelajaran pengetahuan pendidikan seks yang mereka terbiasa belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dan efek dari tindakannya dengan lingkungan. Melalui *Board Game* SKIDU anak juga berlatih untuk bermain sambil belajar mengenai anggota tubuh dan fungsinya, menutup aurat, pengenalan identitas gender, keterampilan melindungi diri dari kejahatan seksual, situasi-situasi yang mengarah pada tendensi eksploitasi seksual dan *toilet training* yang sesuai dengan 6 indikator pendidikan seks menurut (Suhasmi & Ismet, 2021)

Penelitian pengembangan ini sejalan dengan hasil penelitian (Shabrina et al., 2022) yang berjudul "*Fun Cards Game* Sebagai Media *Sex Education* Untuk Anak Usia 3-6 Tahun" dimana penelitian tersebut menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan beberapa tahapan dimulai dari mengidentifikasi potensi masalah, mendesain produk, validasi, perbaikan dan uji coba produk yang didapatkan pula hasil bahwa anak-anak usia 3-6 tahun yang telah diajarkan pendidikan seks melalui *fun cards* dapat menjadi lebih paham mengenai bagian-bagian anggota tubuhnya, anak mampu menyebutkan bagian tubuh mana yang termasuk privasi dan harus dijaga, anak lebih siap menjaga dirinya dari segala sesuatu yang membahayakan dirinya, dan orang tua setuju bahwa media *fun cards* dapat relevan sebagai bekal untuk perkembangan anak dalam menjalani hidupnya.

Kemudian penelitian yang berjudul "*Media Pembelajaran Permainan Papan Untuk Pendidikan Seksualitas Di Lembaga DIAR*" yang dilakukan oleh (Khalidah et al., 2022). Hasil evaluasi yang telah dilakukan membuktikan bahwa papan permainan sudah layak untuk digunakan. Kemudian para ahli menyatakan bahwa permainan

papan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk pendidikan seksualitas pada lembaga pendidikan anak sudah sangat baik sebagai media pembelajaran pendidikan seks.

Kemudian penelitian yang berjudul "Pendekatan Model ADDIE dan Framework MDA Pada Gamifikasi Edukasi Pendidikan Seks Anak Usia Dini" yang dilakukan oleh (Hayat & Cancerita, 2022). Penelitian ini dengan mengembangkan aplikasi gamifikasi untuk edukasi pendidikan seks yang dilakukan dengan menggunakan tahapan model ADDIE yang teruji secara empiris dan terukur pada seluruh tahapan pengembangan. Dari beberapa uraian di atas dapat diketahui bahwa relevansi dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang pendidikan seks pada anak. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah lebih menekankan pada perancangan, pengembangan, kelayakan dan kemanfaatan dari Media Sex Kids Education (SKIDU) Berbasis Board Game untuk Anak Usia Dini.

Setelah melalui serangkaian tahapan diatas termasuk penerapan uji validasi produk oleh ahli materi dan ahli media serta uji coba berupa uji coba satu-satu (*one to one trial*), uji coba kelompok kecil (*small group trial*) dan uji lapangan (*field trial*), tanggapan orang tua dan pendidik maka secara keseluruhan didapatkan hasil bahwa media *sex kids education* (SKIDU) berbasis *board game* untuk anak usia dini dinyatakan baik, valid, praktis, bermanfaat, dan dapat diterapkan. Karakteristik tersebut dapat dijadikan sebagai representasi atas kelayakan sebuah produk pengembangan.

## KESIMPULAN

Prosedur pengembangan media *Sex Kids Education* (SKIDU) berbasis *Board Game* untuk Anak Usia Dini menggunakan model pengembangan ADDIE (Branch, 2009). Media *Sex Kids Education* (SKIDU) berbasis *Board Game* didesain dengan menggunakan aplikasi Canva Pro dengan papan bergambar berbahan kayu, cetak bahan *Vynl* di *Laminating*. Kartu-kartu permainan dicetak menggunakan bahan

*art cartoon* di *Laminating*.

Media *Sex Kids Education* (SKIDU) berbasis *Board Game* dinyatakan layak secara konseptual dan prosedural oleh validator ahli materi dan ahli media dengan perolehan hasil sangat baik.

Respon peserta didik terhadap media *Sex Kids Education* (SKIDU) berbasis *Board Game* diperoleh bahwa media dapat digunakan pada semua tingkatan kemampuan peserta didik melalui uji coba satu-satu (*one to one trial*).

Media *Sex Kids Education* (SKIDU) berbasis *Board Game* untuk Anak Usia Dini diperoleh sangat positif dari tanggapan orang tua dan penilaian pendidik diperoleh hasil sangat baik melalui uji coba kelompok kecil (*small group trial*).

Media *Sex Kids Education* (SKIDU) Berbasis *Board Game* untuk Anak Usia Dini dinyatakan sangat layak secara Praktik setelah uji coba lapangan (*field trial*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, D. N., & Ayu, R. (2018). Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Dengan Pendekatan Sains. *Natural Science Education Research*, 1(2), 235–242. <https://doi.org/10.21107/Nser.V1i2.4837>
- Azzahra, Q. (2020). Pendidikan Seksual Bagi Anak Usia Dini : "My Bodies Belong To Me". *Jurnal Pendidikan: Early Childhood*. 4(1).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. Springer Us. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Desmita. (2015). *Psikologi Perkembangan*. Pt Remaja Rosdakarya Offset.
- Dliyaulhaq, M. A. (2021). *Perancangan Board Game Tokoh Sahabat Nabi Untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun*. 2(3).
- Fajar, D. A., Susanto, S., & Achwandi, R. (2019). Strategi Optimalisasi Peran Pendidikan Seks Usia Dini Di Paud Dalam Menanggulangi Pelecehan Seks Terhadap Anak Di Pekalongan. *Jurnal Litbang Kota Pekalongan*, 7. <https://doi.org/10.54911/litbang.v7i0.84>

- Hayat, C., & Cancerita, S. (2022). Pendekatan Model Addie Dan Framework Mda Pada Gamifikasi Edukasi Pendidikan Seks Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(4), 849. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022944848>
- Khalidah, H., Mulyadi, & Ariani, D. (2022). Media Pembelajaran Permainan Papan Untuk Pendidikan Seksualitas Di Lembaga Diar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 71–79. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.09>
- Lestari, N. E., & Herliana, I. (2020). Implementasi Pendidikan Seksual Sejak Dini Melalui Audio Visual. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia Maju*, 1(01), 29–33. <https://doi.org/10.33221/jpmim.v1i01.566>
- Rimawati, E., & Nugraheni, S. A. (2020). Method Of Early Childhood Sexual Education In Indonesia. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas*, 13(1), 20–27. <https://doi.org/10.24893/jkma.v13i1.388>
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur Dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Rajawali Pers.
- Shabrina, S. F., Ramadhani, N. A. R., & Syu'aib, A. B. (2022). Fun Cards Sebagai Media Sex Education Untuk Anak Usia 3-6 Tahun. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 10(2), 139–157. <https://doi.org/10.21831/dimensia.v10i2.47320>
- Sihite, & Nasution. (2021). *Kekerasan Seksual Terhadap Anak Di Jambi Meningkat Selama Pandemi*. <https://www.viva.co.id/Berita/Nasional/1416220-Kekerasan-Seksual-Terhadap-Anak-Di-Jambi-Meningkat-Selama-Pandemi>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Suhasmi, N. C., & Ismet, S. (2021). Materi Pendidikan Seks Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 164–174. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385>
- Tangidy, A. M., & Setiawan, T. A. (2016). Toleransi Melalui Model Budaya Pela Gandong Menggunakan Media Board Game Untuk Mahasiswa. *Sabda*, 11(2), 16–25.
- Zubaedah, S. (2016). Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak (TK) Islam Kota Yogyakarta. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 2 (2), 55–68.